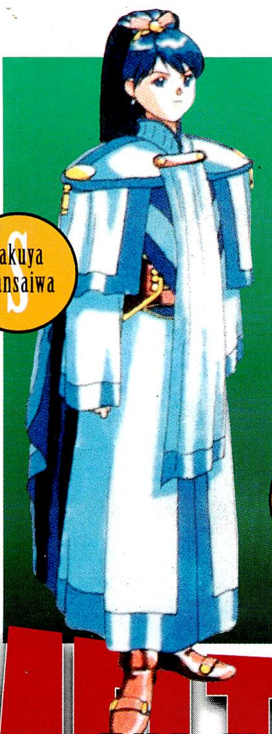




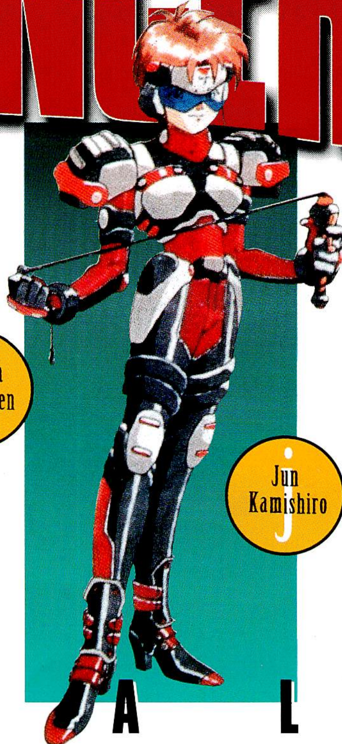


MELTYLANCER

THE MELTING POT POLICE







M A N U A L

【オープニング・ストーリー】

２０８６年……。地球人類は、その科学技術の急速発展と精神的成熟を認められ、銀河連邦政府より連邦加盟の要請を受けるまでに至っていた。喜び勇んでその申し出を受けた地球政府であったが、彼らはその時点では『銀河連邦加盟による保護惑星指定の解除』という連邦条約がどういう意味を持っているのかを深く考えてはいなかった……。

人類が銀河連邦に加盟したその日……、地球は交易や移住を求めて地球周辺にワープアウトしてきた数千隻の宇宙船に包囲される。地球に対しての『保護惑星指定』が解除された事によって、今まで厳しく禁止されていた『他の星系の知的生命体による地球文明に対する各種の干渉』が許可されてしまったのである……。

それからわずか一週間のうちに、地球の人口は、異星からの来訪者を迎える事によって約０．５％も増加する事となってしまう。幸い、異星人たちが同時に持ち込んでくれた各種オーバーテクノロジーにより、食糧問題等で悩む心配も無くなったが、新たな異邦人の来訪は、地球人類に少なからず不安と混乱を与えていた。フロンティアには、新しい活力が注ぎ込まれるだけでなく、黒い野望や陰謀も紛れ込んで来るものなのだ……。

地球が銀河連邦に加盟した日より遅れる事数週間。
地球上の各重要都市に銀河連邦から派遣された特殊公安任務担当官たちが居住区画内蔵型機動ポッド……通称『空飛ぶ警察署』……に乗ってやって来た。

地球人類と異星移民との平和的共存と文化交流の護り手となる為に……。

CONTENTS

【商品構成】

パッケージの中には以下のものが入っています。お確かめください。

1．フロッピーディスク４枚
　システムディスク１枚（ＤＩＳＫ－Ａ）と
　データディスク３枚（ＤＩＳＫ－Ｂ～Ｄ）の合計４枚
2．マニュアル１冊
3．イメージシングルＣＤ
4．保証書・ユーザー登録はがき

【ハードウェア】

本製品をお楽しみいただくためには、以下のハードウェアが必要です。

対応機種　：ＰＣ９８０１ＶＸ以降
　　　　　：ＰＣ９８２１シリーズ
　　　　　：ＰＣ２８６ＶＦ以降
本体必要フリーエリア：
　　　　　メモリー５６０ＫＢ以上
　　　　　ＭＳ－ＤＯＳ３．３０以降
マ　ウ　ス：バスマウス
音　　　源：純正ＦＭ音源対応

【基本操作】

このゲームの操作はすべてマウスで行います。

選　　　択：マウスを所定の位置で左クリック（マウスの左ボタンを押す）
キャンセル：右クリック（マウスの右ボタンを押す）

以上の操作が基本的な操作方法となります。

【ゲームの目的】

あなたは、地球人代表の『銀河連邦公安補佐官』となり、銀河警察機構『GPO』の先遣部隊の隊員である3名のメンバーを指揮し、ジャパンE－αエリアにある人工島『イースタンメトロポリス』の平和を維持してゆかなければなりません。ランサーズのメンバーは、それぞれが地球人を遥かに越えた能力を持った外惑星人の少女たちで、どのメンバーもまだ大きく各能力を成長させる可能性を持っています。あなたは、彼女たちを各種の任務に就かせながら、同時にそれらの能力の訓練をしていかなければなりません。ランサーズの敵となる、4つの悪の組織のメンバーも、ランサーズのメンバーに負けず劣らずの個性と能力の持ち主たちです。メンバーがイースタンメトロポリスの治安を守れるかどうかは、あなたの決める育成スケジュールと指揮官としての手腕にかかっているのです……。

【ハードディスクへのインストール】

●注意

ハードディスクでプレーされるには、MS-DOS Ver3.3以降と空き容量5MB以上のハードディスクが必要です。ハードディスクに本ゲームをインストールするとフロッピーディスクの入れ換えの必要がない環境でプレーできます。ただし、MS-DOSの知識に自信のない方はフロッピーディスクでのプレーをおすすめします。

なお、誤ってデータ・プログラム等を破壊した場合でも当社は一切責任を負いかねますので御了承下さい。

●インストール手順

DISK-Aをフロッピードライブに入れ、カレントドライブに移動し、コマンドプロンプト（>）に続いて次のように入力して下さい。

　＞INSTALL インストールドライブ: [改行]

例えば、ドライブAにインストールする場合には次のように入力します。

　＞INSTALL A: [改行]

とすると、インストールプログラムが起動しますので、メッセージに従って操作して下さい。

インストールが終了しました

と画面に出たらインストール作業は終了です。
途中で作業が中断してしまった場合は、ハードディスクの空き容量や、本体の設定を御確認の上、再度インストールプログラムを実行して下さい。
DISK-A以外は通常使用しませんので大切に保管して下さい。

●ゲーム起動方法
＜フロッピーディスクの場合＞
Aディスクを Aドライブ、Bディスクを Bドライブに挿入した後、リセットを押して下さい。

＜ハードディスクの場合＞
ゲームをインストールしたディレクトリーにカレントディレクトリーを移動します。

＞CD ¥MLANCER［改行］

＞AUTOEXEC

これでゲームが起動します。

●「メモリーが足りません」と表示がでて起動しない場合
メモリー不足が原因です。メインメモリー上に日本語変換プロセッサFEPと呼ばれるもの)など、色々なプログラムやデータが存在していることにより発生します。本ソフトではフリーエリアが560KB程度必要になります。
*対処方法としては立ち上げドライブのAUTOEXEC.BATやCONFIG.SYSの内容を変更する等の方法がありますが、他のアプリケーションソフトを立ち上げる毎に環境を作り直すことになるため、あまりお勧めはできません。MS-DOSの知識に自信のない方はフロッピードライブでのプレーをお勧めします。

【注意事項】

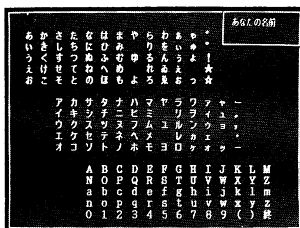
●ディップスイッチ

ディップスイッチの設定が正しくないとゲームが正常に動作しないことがあります。もしもうまく動作しない場合は、本体付属のマニュアルを参照して、設定を標準状態に戻してからもう一回試してください

●セーブ、ロード

現在のゲーム状態をディスクに保存することができます。
セーブとロードはゲームスケジュール設定時のみしか行なえません。

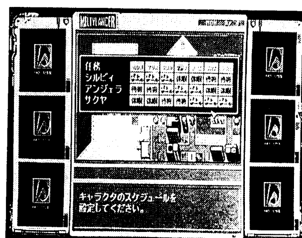
【ゲーム進行の説明】



●名前入力

あなたはランサーズを指揮するために、地球の警視庁から派遣された『公安補佐官』です。あなたの名前を入力してください。





●スケジューリングモード

このゲームでは、まず週の始めに全メンバーのスケジューリングを行わなければなりません。
各メンバーに対して指定出来るスケジュールは、以下の３つです。

1．「パトロール」

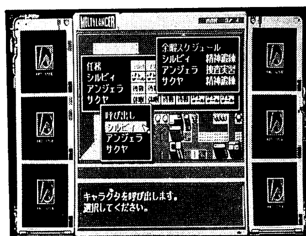
指定地域を巡察させ、その地域の治安度を向上させるためのスケジュールです。治安度が高い地域ならどんなランサー（あなたが指揮するＧＰＯ捜査官）でもこなせる任務ですが、どんなアクシデントが発生するか解らないような治安度が低い地域に対しては、それなりの腕っ節をもったランサーを送り込む必要が出てきます。３日単位での設定が出来ます。

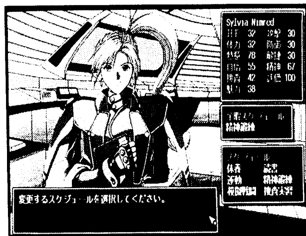
2．「待機」

緊急事態や、応援要員としての呼び出しがかかった時の為に、ランサーを分署で待機させる為のスケジュールです。時には、殺到する任務を次々にこなさなければならない状態に陥ってしまったりするので、充分気をつける必要があります。
1日単位での設定が出来ます。

3．「休暇」

疲れを癒させたり、メンバーの心に精神的に余裕を持たせてあげたりする為のスケジュールです。多用は禁物ですが、一見関係無い場面で使用しても、なんらかの効果が期待出来るスケジュールです。2日単位での設定が出来ます。





●ミーティングモード

週の始めに捜査官（ランサー）を一人呼び出して、会話や自主鍛練の課題の設定をするモードです。
全メンバーのスケジュールを設定した後は、このモードで、メンバーの日々の鍛練に関しての指示を出します。
まず、スケジュール決定時に、全メンバーの『余暇の課題』の一覧が表示されますので、それを参考に、どの誰の課題を変更するのかを選択してください。この『自主訓練』は、各メンバーがそれぞれの趣向に応じて自主的に課題を選択してもいるのですが、何分彼女たちは、自分の好きな課題を集中的に選択してしまうきらいがある為、公安補佐官であるあなたが適度に他の課題を割り振ってあげる必要がある訳です。

ここで選択出来る課題は、以下の６つです。

１．「休　　養」
　内容：暇があったらとにかく休みます。
　効果：主に「ＨＰ」や「精神」が回復します。

２．「読　　書」
　内容：暇をみては本を読んで、捜査や一般教養に関する知識を貯えます。
　効果：「捜査」「精神」「熱意」などが少しづつ上昇します。

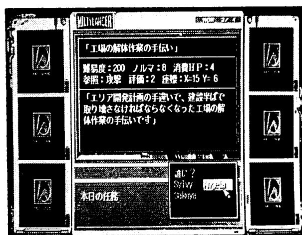
３．「運　　動」
　内容：任務の間に空いている時間があったらとにかくトレーニングを行います。
　効果：「体力」などが少しづつ上昇します。

４．「精神鍛練」
　内容：暇な時を見計らっては、メンタルトレーニングを行います。
　効果：「自信」や「熱意」などが上昇します。

５．「模擬戦闘」
　内容：空いている時間を活用して、戦闘訓練に励みます。
　効果：「攻撃」「防御」「敏捷」などが上昇します。

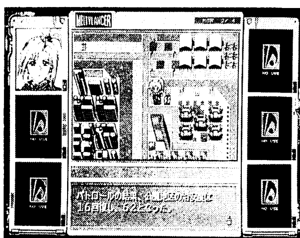
６．「捜査実習」
　内容：空いた時間を捜査を学ぶ為の実習訓練に割り当てます。
　効果：「捜査」が大きく上昇します。





●スケジュール実行モード

スケジューリングモードが終了した後は、実際にそれを実行する『スケジュール実行モード』に移行し、日々のスケジュールが実行されます。プレーヤーは、一日のスケジュールが始まる前に『任務一覧表』に表示されている任務を、適任者に割り振ってゆかなければなりません。割り振れるメンバーはスケジュール設定時に「待機」と設定したメンバーの中の一人だけですが、メンバーが自主的に日々の任務をこなす場合もあります。各任務は、こなすのに必要な時間や、能力特性を持っており、効率の良い任務処理を行なわせる為には、各メンバーの能力特性に見合った割り振りをしなければなりません。

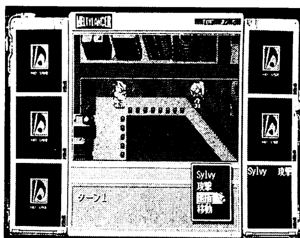


●パトロール

刻々と変化するイースタンメトロポリスの治安度を高い状態に保っておく為には、定期的にパトロール要員を各エリアへ派遣する必要があります。また、下がってしまった治安度を回復させるのにも、パトロール要員をそのエリアに派遣する必要があります。
基本的に治安レベルが高いエリアに対しては「魅力」の高いキャラクターを、治安レベルが低いエリアに対しては「各種戦闘能力」が高いキャラクターを派遣すると効率の良い治安維持が行なえます。
治安度の低いエリアにパトロール要員が派遣されると、高確率で敵との戦闘が発生しますので、低いエリアへのパトロール要員としては、ＨＰや戦闘能力が高いメンバーを派遣した方が良いでしょう。

●特別な任務

任務によっては、任務が遂行された後、イベントに突入する事もあります。ほとんどの場合、その戦闘に勝利出来ないと、ストーリーが先へ進行しませんので、戦闘時の各キャラのコンディションには充分気を配ってください。



●戦闘モード

パトロールや、特別な任務を遂行した後には、敵と遭遇する可能性があります。敵と遭遇すると『戦闘モード』に入ります。
戦闘モードでは、シナリオの流れに関る戦闘などを除いて、基本的には、敵の戦闘員総てのＨＰを０とする事によってのみ、ＧＰＯ側の勝利が得られます。また、戦闘に参加しているランサーの総てがＨＰが０になったり、退却したりする事によって、戦闘マップ上から姿を消した時にはＧＰＯ側の敗北として戦闘が終了します。
戦闘時において、プレーヤーはランサーの「移動」と「退却」に関してしか具体的な指示が出せません。
プレーヤーが「攻撃」コマンドを使用した時、攻撃する相手やランサーによってなされる攻撃の方法は、隊列や、パラメーターの状態によって、自動的に決定されます。

●戦闘中のコマンド

「移動」：そのキャラの現在位置を動かす為のコマンドです。
各キャラごとに、有利なファイティングポジションがありますので、そのキャラの特性を見抜いて指示を出してください。

「退却」：キャラの現在位置が後列の時に、「移動」コマンドを指定した後に指示出来るコマンドです。

「攻撃」：敵に対して攻撃を行なう時に使用するコマンドです。
但し、攻撃対象となる敵の指定や、その敵に対しての攻撃方法は、隊列や、パラメーターの状態によって自動的に決定されますので、そのキャラの個性によっては、攻撃を始める前に移動を行なった方が良い場合もあります。

「逮捕」：ＨＰが残り少ない敵を逮捕する時に使用するコマンドです。前列にいて、ランサーの正面にいる敵（幹部クラスのキャラは不可）に対してのみ、このコマンドを使用する事ができます。敵を逮捕する事により、より多くの評価値を得る事が可能となりますが、逮捕に失敗すると一回分の行動を無駄にする事となります。基本的に敵の残りＨＰが１０未満になった時に、高確率で成功するコマンドなのですが、敵の能力が高い場合は、残りHPが１でも失敗する可能性が出てきます。

●ランサーの特殊能力

ランサーズの各メンバーは、戦闘時に使用出来る以下のような特殊能力を持っています。各特殊能力がいつどのような時に使用されるかは隊列や、パラメーターの状態によって、自動的に決定されます。

＜シルビィ＞

ボルトカートリッジ　：敵に大ダメージを与え、さらに敵の回避力を下げる。

ブレイスカートリッジ　：敵に大ダメージを与え、さらに敵の防御力を下げる。

サイコカートリッジ　：敵に大ダメージを与え、さらに敵の攻撃力を下げる。

※シルビィの特殊攻撃は、シルビィが後列にいて、さらに敵の真正面にいないと実行されません。

＜アンジェラ＞

バーサーク　：全パラメータの基本値を１．８～２倍する。この後アンジェラは攻撃しかしない。各ターンに３ずつＨＰが減ります。
(防御、回避をせず、プレイヤーの指示もできない)

＜サクヤ＞

ヒーリング　：自分、もしくは仲間のＨＰを回復する。

トランスフュージョン：戦闘中の味方のHPを全快し、攻撃力、防御力、敏捷力を１０～３０％増やす。

＜ジュン＞

ブースト　：３～４ターン、敏捷力上昇。攻撃回数が１回増える。

ヒートボディ　：ジュンに対して通常攻撃した敵は、攻撃が命中した時５～１０のダメージを受ける。

ハウリングナックル　：一定時間の間、ジュンの攻撃が命中した敵の防御力を下げる。

＜ナナ＞

ドレインパワー　：敵の精神値を奪い、自分のものとする。

フレイムスピア　：ナナと同じ列にいる敵キャラクターにダメージを与える。

ファイアーボール　：敵の前衛または後衛全員にダメージを与える。

ファイアストーム　：敵全体にダメージを与える。

＜メルビナ＞

フォースフィールド　：数ターンの間、ダメージを受けない。

ディスアーム　：敵の攻撃力を減少させる。

●休暇

休暇を任務として指定すると、メンバーのその時の状態によって、「静養」か「余暇」のどちらかが、メンバーによって選択されます。
「静養」は「HP」「精神」「自信」の値を回復させます。
「余暇」は「魅力」の値を大きく上昇させ、「HP」と「精神」を少しながら回復させ、「熱意」を減少させます。



【治安度パラメーターについて】

イースタンメトロポリスは９つの区画に分けられており、それぞれの区画が『治安度』というパラメーターを持っています。『治安度』は最少値が０、最大値が１００となっており、エリアの治安が乱れると『治安度』は減少し、治安が良くなると『治安度』は増加します。エリアの『治安度』は、基本的に、ランサーがそのエリアをパトロールする事によって上昇し、一定期間パトロールに行かなかったいで放置する事によって減少します。エリアの治安状態があまりにも悪いと、組織評価が下がるだけで無く、公安補佐官の任を解かれる事態に陥ってしまう可能性もありますので、充分に注意してください。

	シルビィ	アンジェラ	サクヤ
HP	32	42	25
体力	32	42	25
熱意	78	55	62
自信	55	72	48
捜査	42	18	28
魅力	38	24	50
攻撃	30	35	23
防御	30	26	28
敏捷	30	42	20
精神	67	68	84
評価	100	100	100

【各種パラメーター】

ランサーズのメンバーは、それぞれが以下の様なパラメーターを持っています。

「ＨＰ」：そのキャラの現在の生命力を示します。この値が０になったキャラは、即座に行動不能となります。

「体力」：ＨＰの最大値を示します。

「捜査」：一般の事件に関った場合の行動力や、判断力を総合した値です。そのキャラの知的レベルも表します。

「熱意」：ＧＰＯの任務にかける意気込みを示します。
この値が高いと、任務の処理効率が上がります。

「自信」：自分の能力や実績に関しての自信の程を表します。
この値が低くなり過ぎると「自信喪失」となり、行動出来なくなります。

「精神」：現在の精神力を示します。
この値を高く維持していれば、戦闘時に各キャラの特殊能力をより多く使用させる事が出来ます。

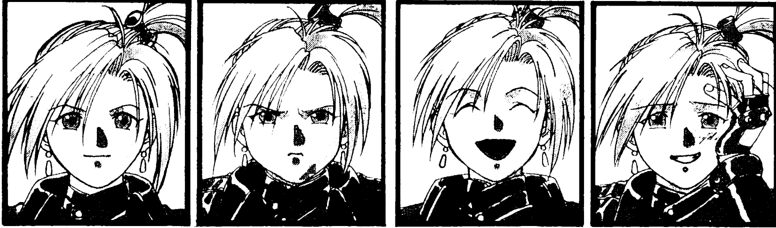
「攻撃」：戦闘時の攻撃能力を表すパラメーターです。
主に相手に与えるダメージに影響します。

「防御」：戦闘時の防御能力を表すパラメーターです。
主に相手から受けるダメージに影響します。

「俊敏」：戦闘時のすばやさを表すパラメーターです。
戦闘に攻撃行動を行なう早さや回避能力に影響します。

「評価」：各メンバーの個人評価です。
実績を積む事によって上昇し、失敗をしでかす事によって減少します。

『シルビィ』

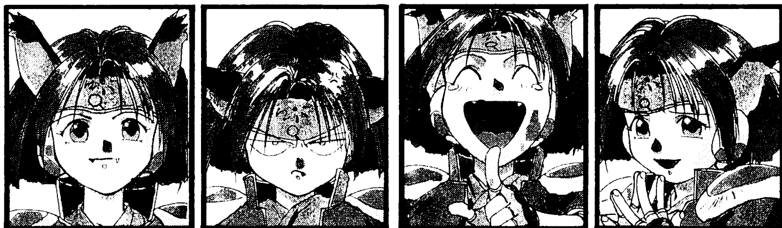


年齢１７歳（地球人換算）。性別：女。
銀河警察機構正規捜査官捜査主任(ｵﾌｨｼｬﾙﾗﾝｻｰ)。惑星メイスン出身。

銀河警察機構（ＧＰＯ）の若きエリート捜査官。
地球人（アメリカ人）と異星人のハーフで、彼女の母親は、悪質異星人の地球侵略を防ぐ指命を帯びた『惑星監察官』。彼女の父親は、ある事件がきっかけで彼女と道ならぬ恋におちたＦＢＩの捜査官である。

彼女の母親が地球で活躍していた頃、地球はまだ、銀河連邦の中では未開の『要保護監察宙域』としか認識されておらず、その文明に干渉する事は、たとえ惑星監察官でも許される事では無かった。しかし、お互いに『思い込んだら命がけ』な性格であった二人は、なんと二人して別の星系へと逃げ込む超スケールの『かけおち』を敢行し、事態を銀河連邦政府を巻き込んだ大問題へと発展させてしまう。
結局この件は、彼女のこれまでの功績と、友人たちの尽力により奇跡的にも『懲戒免職』という処分のみで済まされ、彼ら二人は惑星メイスンにて幸せな新婚生活を送れる事となったのであった……。
この様な二人の娘であるシルビィは、両親にも増して理想主義者で、正感が強く、『思い込んだら命がけ』で『燃えるような恋』に憧れる女の子である。彼女の特殊能力は、母親ゆずりの、『飛行能力』と『気功を応用した超筋力開放』、及び、父親ゆずりの『運動神経』と『射撃の腕』、これはメンバーの中ではかなり地味な能力の部類に入るが、正義にかける情熱のパワーがその地味な部分を覆い隠してしまっている。
『思い込みが激しく融通が効かない』という所を除いては彼女の性格は非常によく、面倒見が良く、明るく素直で、チームのリーダーとしては最適格者である。なお、彼女は、メンバーの中では唯一の正規捜査官である為に、他のメンバーとは違い、勤務中は常に制服を着用している。

『アンジェラ』

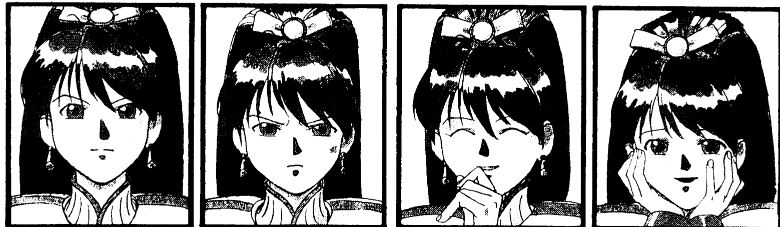


年齢8歳（地球人換算）。性別：女。
銀河警察機構準捜査官(セミオフィシャルランサー)。惑星ホァンロン出身。

仙術と幻獣の星、ホァンロンの太古種族が造りあげた半人半獣のバイオソルジャーの末裔。

仙綬殻（岩のような外壁に覆われた生命維持装置）の中での長い長い間の眠りから目覚め、ホァンロンの人里で暴れていたのを、銀河連邦軍の惑星監察軍特殊部隊のメンバーが捕獲。そのまま、研究施設送りとなる。
惑星メイスンに連れてこられたアンジェラに対しての『情操教育と一般社会へ適合させる為の共同生活』を任されたのが、当時、既に一児の母となっていたシルビィの母親で、シルビィとアンジェラは、まるで姉妹同様に育てられて来た。
性格は単純で、怒りっぽいが、基本的に純朴で素直。
人間を第一印象で直観的に『敵か味方』と判断し、一度『敵』とみなした人間に対してはなかなか心を許さない。
一般教養はなかなか覚えないが、格闘術やホァンロンの古代戦闘仙術などに関しては驚くべきほどに上達が早く（仙術に関しては何も教えられなくてもある程度使いこなせていた）その潜在的戦闘能力は計り知れない。
シルビィを姉のように慕いつつも、基本的には自由気ままに生活するのが好き。そのために、正規の捜査官のシルビィとは違い準捜査官として、半ば賞金稼ぎのような感覚で犯罪者と闘っている。

『サクヤ』

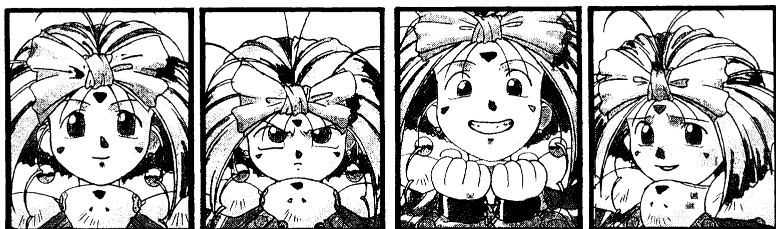


年齢18歳（地球人換算）。性別：女。
銀河警察機構準捜査官(セミオフィシャルランサー)。惑星サンクストゥ出身。

聖アーカネスト寺院高級司祭。
全銀河にネットワークを持つ聖アーカネスト寺院の高級司祭。

古くからの友人であるシルビィの協力者として地球にやって来たが、準捜査官の比較的自由な立場を利用して、勤務の合間には地球人に対しての布教活動に励んでいる。
もともと、他の人間や、物に宿る精神（マニトウ）との交感能力に優れたシャーマンの家系の少女で、この自分の能力をより生かす為に、惑星メイスンの聖アーカネスト寺院で留学生として学んでいた。
精神交感能力が非常に高い為か、いつもはボーッとして、外界からの情報入力を制限しているかのようにも見える。
それゆえに、肝心な所で人の心に変化に対して鈍感だったり、緊急事態にもとっさの反応が出来なかったりする。
しかし、ひとたび何か目的意識を持って行動し始めた時に発揮される能力は、まるで『神の使い』の如く凄いもので、特に『宇宙全体の意志』と交感し、神官戦士としての能力を全開にした時のパワーは『地を裂き天を唸らせる』ものであるという。
ボーッとしているが、人付き合いは非常に良く、特に性格的に裏表の無いシルビィやアンジェラとは親友の間柄である。
ただ、本人に悪気は無いのだが、無意識のうちに突き放した物言いをしてしまうのが、欠点と言えば欠点である。
口癖は「それが宇宙の真理ですわ」「宇宙の摂理に身を任せましょう…」

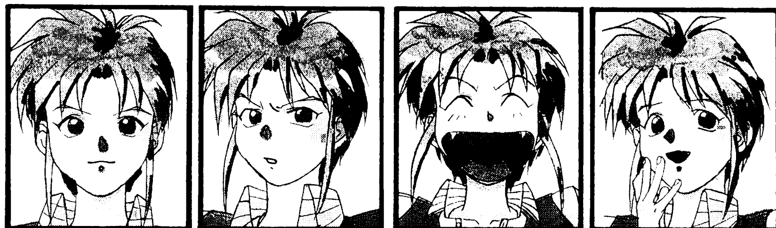
「ナナ」



年齢１１歳（地球人換算）。性別：女。
異世界（プロミスランド）出身。

２０８６年、地球の『保護監察宙域指定』が解除された事により地球周辺にてワープアウトを行う宇宙船の数は飛躍的に増加した。
この無秩序なワープアウトは、地球周辺に時空の歪みを造り出す結果となり、地球上の三次元空間と他の次元との接点はあやふやになりつつあった……。
異世界『プロミスランド』からやって来たナナは、この次元の歪を伝って逃げだした異世界の犯罪者を追ってこの地球へとやって来た。
一見すると、ちょっと変わった服装をした小学生の女の子にしか見えないが、その正体は魔法の国のロイヤルガート（近衛部隊）の将軍の孫娘で、彼女が使う攻撃魔法の数々は、その姿からは想像も出来ないくらいすさまじい威力のものばかりである。
頑固一徹な祖父からマンツーマンで魔法を教えこまれたためか、そのあどけない表情とは裏腹に、ちょっと自己中心的でわがままな性格をしており、プライドも高くすぐに単独行動をとりたがる。
ただ、これらの性格は、ただ幼いからとか、性格が曲がっているからとかから来ているわけでは無く、祖父から受け継いだロイヤルガードとしての誇りと、異邦人としての心細さの裏返しの感情表現なのである。
武器は巨大なマジカルステッキで、雷撃や爆炎を放って敵を丸焦げにする。

『ジュン』

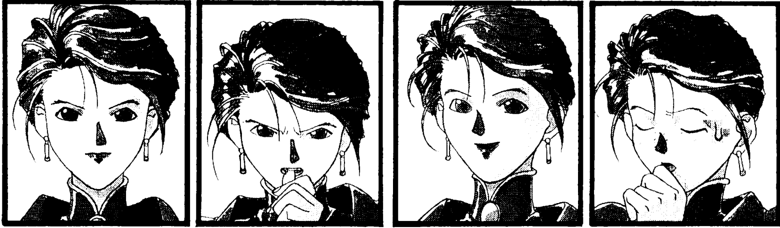


年齢１７歳。性別：女。地球出身。

ひょんなきっかけで、異星から持ち込まれた最新型の瞬間装着型バトルスーツを手に入れてしまった為、異星のマッドサイエンティスト集団と闘うはめになってしまった、地球人の現役高校生。

言動はちょっと荒っぽく、いわゆる不良っぽい女の子。しかし、根は非常にかわいらしく照れ屋。母子家庭のためファザーコンプレックス気味な傾向がある。
自分ではシルビィに次ぐチームのＮｏ．２を自称し、彼女に対して猛烈な対抗意識を燃やしているが、その意気込みはなにかと空回りしがちで、元々とおっちょこちょいなのも手伝って、肝心な所で大失敗する事も度々。
さらに、バトルスーツのポテンシャルがあまりに高すぎる為、いまだその能力を使いきれず、スーツに振り回される事も多々あるようだ。
小学生時代から修練を欠かさない空手の技と、変幻自在のホイップを操って、群がる敵を叩きのめす。

『メルビナ』



年齢１９歳（地球人換算）。性別：女。惑星トゥシスターズ出身。

本名、メルビナ・マクガーレン。
半民半官の企業体公安組織である『銀河警察機構』の地球圏アジア地区担当監察官。

機構の重要支援企業であるマクガーレン社の会長の娘で、いわゆる『お嬢様』。その気品や、威厳の漂わせかたは、とても十九歳とは思えない程である。
捜査官（ランサー）候補生として、抜群の成績を収めながらも、娘の身を案じる父親の意向によって、衛星からの監察任務担当に『抜擢』されてしまう。いつも毅然としているが、気分屋で、やや高飛車。
剣技と精神波のエネルギー変換を得意技とするが、父のおせっかいによって、その技をふるう機会を失ってしまった為、ここの所、かなり機嫌が悪い。
必殺技は、剣技と精神波のエネルギー変換。
精神を集中し、感情を変化させる事によってヒーリングウェーブから、エネルギーブラストまで、自由自在に使いこなせる。

『ラヴェンヌ』

外見年齢２０才。性別：女。　身長１６８ｃｍ。
銀河総合警備保障『コズミックガード』社太陽系支部長。
惑星レナザック出身。

銀河連邦軍と繋がりを持つ民間の警備保障会社『コズミックガード』の、太陽系支部を統括する女支部長。
彼女に関しての情報は、多くの部分が謎に包まれている……。

『スキュラ』

外見年齢１８歳。
性別：女。身長１７１ｃｍ。
宇宙海賊『ルーダーウエッド』頭目。惑星ガリブゾン出身

かつては全宇宙を股にかけて暴れ回っていた、超巨大海賊組織『ルーダーウエッド』の三代目頭目。
銀河連邦軍とＧＰＯの共同作戦により、事実上壊滅させられた組織の残党を率い、再起の時を伺っている。
メルビナの家系である、マクガーレン一族とは奇妙な因縁を持っており、今回もその因縁に導かれ地球に現れる。



『ノワール』

外見年齢１２歳。外見状の性別：女。　身長１５２ｃｍ。
異世界『プロミスランド』出身。

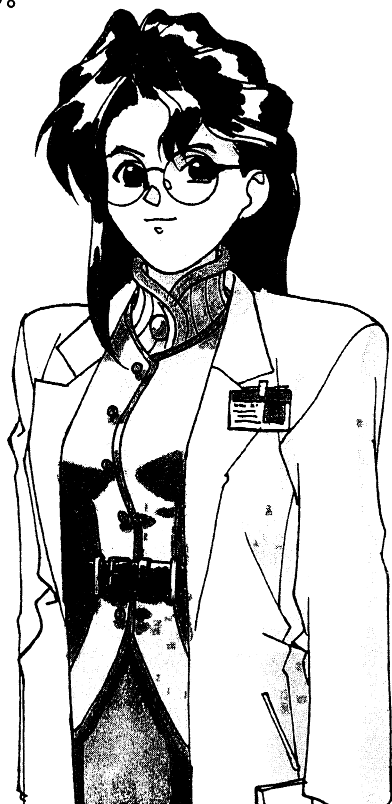
人々の『童心』の中に存在する魔法世界『プロミスランド』では、人間界より流れ込んでくる『童心』の裏側に張り付いている『黒い感情』を剥し取って、『漆黒の炉』の中に放り込む事によって純粋な『童心』を手に入れ、世界を維持して来た。
だが、ある日突然、その炉が暴走。さらには、その中身が飛び出し、地球近辺での時空の乱れに影響されて出来た『次元大破断』の裂け目を伝って、人間界へと逃げだしてしまう。
意志を持った『黒い感情』の塊が、より多くの『黒い感情』を生み出す事を恐れた、プロミスランドの国王は、国内の精鋭に向けて召集令を発し、『黒き感情』の塊を地球の海底深く封じ込めるよう、勅令を下した。
天空に浮かぶ二つの月が両方とも新月となる運命の瞬間、宮殿の庭園に集まった精鋭数十名が、一斉に異世界を目指して時元跳躍魔法を使用した。
人間界へと向い、勅命を果たさんが為に……。
しかし、次の瞬間、その庭園は時元跳躍に失敗し、その衝撃でうずくまっている術者達で埋めつくされた……。多数の宇宙船により、地球周辺で行われたワープアウトが、時空の座標軸に微妙なズレを生じさせていたのだ。
だが、その未熟さゆえに、転送座標軸の詠唱を失敗した一人の少女魔法使いだけが、偶然にも、人間界へと降り立つ事ができたのであった。
少女の名はプロミスランド近衛第１小隊長『ナナ』と言う……。
一方、『黒き感情の塊』は人間界での行動を行いやすくする為に、自らに人間の外見を与え、名乗るべき名前をつけた、『ノワール』と……。



『ヴァネッサ』

外見年齢１９歳。性別：女。身長１６２ｃｍ。
惑星フォートマキシマ出身。

銀河中の異才が集う、マッドサイエンティストの学園、フォートマキシマ大学……。
この大学に所属するヴァネッサは、仲間たち三人とゼミの課題についての実地検証を行う為、地球にやって来た……『惑星征服の方法論とその実践』というなにやら物騒な課題の為に……。
基本的に『人知を越えた頭脳の持ち主だが、一般常識は無いに等しい』性格の少女。倫理感等に大きなズレ（彼女にとって、地球上の総ての存在は単なる実験対象物である）がある事以外は概ね普通の性格で、ちょっとボケた所のある、ギャグメーカー的存在でもある。
いつもは、普段着の上に白衣を身に纏い、ポケットコンピューターを片手に何かのデーター整理をしており、とても宇宙からの侵略者の長には見えないが、一旦作戦行動が始まると、自分専用大型パワードスーツに乗り込んで悪の組織の長としての行動を開始する。



【『メルティランサー』の世界……】



銀河警察機構『GPO』のコマンダー、メルビナ・マクガーレンだ。公安補佐官として我々GPOのメンバーと関わる事となった貴官に、ごく簡単にではあるが、銀河連邦政府とGPOに関する基礎知識を教えよう。

『銀河連邦政府』とは……？

その名前から想像出来る通り、多数の星系国家群よりなる合議制行政機関だ。行政機関とはいっても、各星系の行政方針を中央集権的に決めるような機関では無く、星系国家群全体で決めねばならない問題……、例えば、移民問題や星系国家間の紛争問題などに関して話し合い、銀河が秩序ある拡大と文化交流を行なえるよう、取り計らう機関なのだ。銀河連邦政府の、行政決定機関である『連邦最高会議』のメンバーは、その殆どが、高度のテレパスによって構成されているので、会議には無用の駆け引きが無く、全星系国家にとって最良の選択がスムーズに導きだされるようになっている。

『銀河警察機構（GPO）』とは……？

宇宙にはびこる海賊組織の魔の手から移民や星間貿易企業を護る目的で創設された各星間貿易企業の共同私設軍隊が、銀河連邦政府の一組織として取り込まれ、半民半官の公安組織として生まれ変わったのが、この『銀河警察機構』…通称『GPO』だ。

本来、宇宙海賊組織の徹底壊滅を至上の目的とし、結成されたGPOであったが、銀河最大の勢力を誇った宇宙海賊”ルーダーウエッド”を事実上壊滅させてからは、海賊残党と新興の犯罪組織に対する監視が主な仕事となり、戦力的な規模は大幅に縮小したが、より緻密な犯罪捜査能力が各メンバーに要求される組織になっている。

とはいえ、ルーダーウエッドを壊滅させるべく、軍と共同で特殊部隊まがいの活動をしていた時代と比べると、ＧＰＯの存在目的自体、かなり変わってしまい、現在では護るべき対象も、移民や企業だけで無く、移民によって犯罪に巻き込まれるその惑星の現地住民も護るべき対象に含まれるようになってきている。
まあ、仮にも『警察』を名乗る以上、これくらいは当然の事なのだろうが、そもそもが企業の利益を護る為の組織であった事もあり、昔は、かなりつまらない部分で融通が効かない組織だったようだ……。

『ランサーズ』とは……？
我々、ＧＰＯ公安捜査官の通称だ。
その任務や勤務形態に応じて、『コマンダー』『オフィシャルランサー』『セミオフィシャルランサー』『フリーランサー』と、様々な呼び名を持っている。その身柄が完全にＧＰＯに束縛されないで、副業する事や、他の法人組織に属する事も可能な『セミオフィシャルランサー』や、完全なる傭兵公安捜査官である『フリーランサー』のような半端な役職が存在するのは、半民半官の組織である事と、ＧＰＯ自体の存在意義がかなり変わって来たのが原因だろう。この様な変則的な組織形態であるから、メンバーの顔ぶれは、どこもかなり変わった物になっているようだ。

『公安補佐官』制度とは……？
多数の外惑星人からなるランサーに対して、管轄惑星での捜査や生活に関するアドバイスをする人材として、管轄惑星の公安組織の人員の派遣を要求する制度だ。単に、アドバイザーとしてだけでは無く、緊急時の公安情報のやりとりが速やかに行われる為の外交官的役割を果たす事もある。
もっとも、管轄惑星の行政府や住民に不信感や反感を持たれないようにする為の情報公開制度の意味合いもあるのだがな……。

【ユーザーサポート】

商品同梱のユーザー登録ハガキに必要事項をご記入の上、弊社ユーザーサポート係までご返送ください。この取扱説明書は、乱丁、落丁を除き再発行は致しません。操作方法がわからなかったときは、もう一度マニュアルを良くお読みください。それでも正常に動作しない場合は、下記の事項についてご確認の上、お電話にてお問い合わせください。

1．商品名
2．ご使用の機種
3．メモリ等の環境
4．不良状況

また、万一ディスクを破損してしまった場合、交換手数料として1500円を頂いて新しい物と交換させて頂きます。

ご注意：

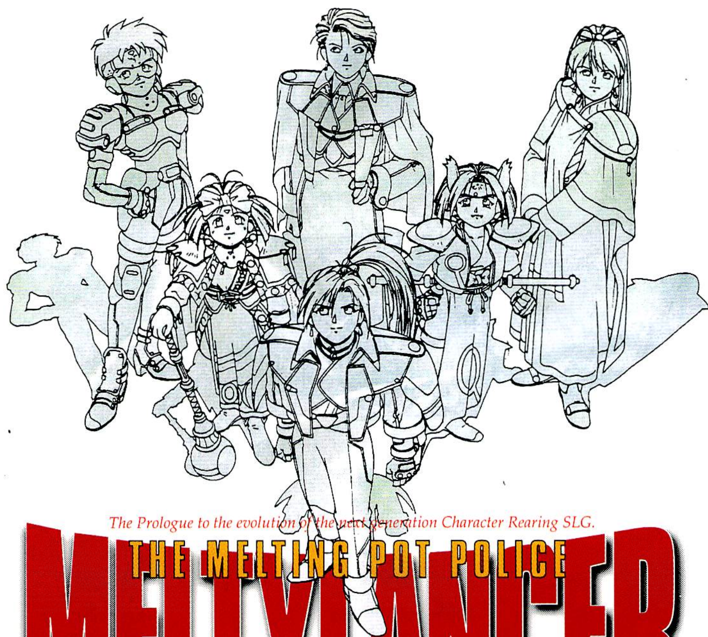
●ユーザーサポート受付時間は、祝祭日を除く月曜～金曜日の午前１０：００～午後５：００までとなっております。ただし、午前１１：４５～午後１２：４５の間は昼休みとさせて頂きます
●本製品のサポートは、ユーザーサポート登　録ハガキをご返送いただいたお客様に限らせていただきます。
●ゲーム攻略法についてはユーザーサポートでは、お答えできません。

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル15階
イマジニア株式会社　ユーザーサポート
Tel. 03(3343)8900　Fax. 03(3343)8915

【STAFF LIST】

エグゼクティブプロデューサー	神蔵　孝之（IMAGINIEER）
スーパーバイザー	田代　成治（IMAGINIEER）
メインプロデューサー	成田　伸子（TENKY）
	上野　季規（IMAGINIEER）
プロデューサー	上石　貴昭（IMAGINIEER）
原案・構成	鹿妻　秀行（TENKY）
作品統括	加賀崎　英樹（TENKY）
戦闘設計	入澤　真司
プログラム・開発	佐藤　伸（TENKY）
キャラクターデザイン・原画	加藤　泰久
背景	鳴海　博光
音楽・効果音	高橋　大昌
脚本	加賀崎　英樹（TENKY）
	鹿妻　秀行（TENKY）
	成田　伸子（TENKY）
	新島　平佐
	手島　大　（TENKY）
	長沢　とーる
CG 監督	細川　治秀
CG	石井　義洋
	美咲　あい
	山添　敦
	見城　加奈子（TENKY）
	星野　裕
	田島　丈道
	具足　尚史
	加納　保宏
	鈴木由希子
	小野　修志
	安田　里史
	大河内　達也

CG	山本　佳宏
	成田　伸子（TENKY）
アドバイザー	古郡　弘（IMAGINIEER）
マーケティング	佐藤　幸也（IMAGINIEER）
	桜井　甲一郎（IMAGINIEER）
	丘　　演（IMAGINIEER）
テストプレイ	後藤　広樹（IMAGINIEER）
	辻　信弘（IMAGINIEER）
	矢口　裕
	滝沢　千尋（TENKY）
協力	佐藤　元
	桃原　郷
	破勢　天輝
	林田　勝利（TENKY）
	高橋　賢
	玉里　栄二
	HHC02522（TENKY）
音楽協力	佐野　国芳
	有限会社チャイム
パッケージデザイン	峯岸　孝之
Special Thanks	（株）アーツビジョン
	（株）青二プロダクション
	佐藤　浩弥
企画・制作	（有）テンキー
発売元	ブレイズ
販売元	イマジニア（株）



The Prologue to the evolution of the next generation Character Rearing SLG.

THE MELTING POT POLICE

MELTYLANCER



発売元
ブレイズ

TENKY
企画・制作
有限会社テンキー

販売元
イマジニア株式会社

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル
TEL. 03-3343-8911 ●ユーザーサポート 03-3343-8900